

Artikel Pembelajaran

by Wahono Wahono

Submission date: 25-Aug-2020 08:59AM (UTC+0700)

Submission ID: 1373691988

File name: 2_PEMBELAJARAN_INTERAKTIF_MEDIA_FILM_PENDEK.pdf (654.45K)

Word count: 4652

Character count: 29965

PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEDIA FILM PENDEK

(Pendekatan Metode Demontrasi untuk menumbuhkan ketrampilan motorik kasar
 Unak Usia Dini)

Wahono¹, Naili Sa'ada², Tri Kurniawati³

^{1,2,3} PGPAUD Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: wahono@fkip.um-surabaya.ac.id¹; trikurniawati@fkip.um-surabaya.ac.id²;
 nailisaida@fkip.um-surabaya.ac.id³

ABSTRAK

Peran guru mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan. Keterampilan berpikir, keterampilan social dan keterampilan praktis tersebut dapat dikembangkan dalam situasi belajar mengajar yang intraktif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Stimulasi motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan di usia dini. Modal dasar untuk perkembangan ini ada 3 yaitu keseimbangan, rasa sendi dan raba. Dalam penelitian ini, peneliti secara detail dan konkrit mendeteksi perkembangan motorik anak dan sekaligus gangguan yang dialami si anak. Sambil bermain dan didokumentasi melalui film pendek oleh guru, kemudian film pendek ditayangkan didepan anak-anak dan diamati secara seksama. Secara nyata ketuntasan perkembangan motorik kasar dapat dengan jelas terdeteksi. Dengan mengambil tujuh sampel Taman Kanak-Kanak Aisyiyah dan Taman Kanak-Kanak Lainnya di Surabaya. 35 siswa dijadikan model. Penelitian ini menggunakan analisis hasil skenario film pendek yang dipraktekkan oleh anak usia dini dalam menirukan gerakan gurunya. Kegiatan diluar ruangan inilah pilihan terbaik karena anak dapat menggerakkan seluruh tubuhnya sesuka hati. Di samping disediakan peralatan bermain, seperti papan titihan, tali atau bola, crosotan, dan lain – lain. Akan mengasah kemampuan motorik kasar, sekaligus motorik halusnya. Dengan hubungannya dengan tujuan afektif, film pendek ini juga dapat mempengaruhi emosi dan sikap anak, media ini merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi afektif, baik melalui efek optis maupun melalui gambaran visual yang berkaitan. Analisis fase perkembangan di klasifikasikan dalam tiga kategori, kategori usia 3-4 tahun 76,5 % tuntas Meniti di atas papan yang cukup lebar. Kategori Usia 4-5 tahun 86, 8 % bagus sekali menangkap sesuatu secara tepat dan menendang sesuatu secara terarah. Kategori usia 5-6 tahun 82,5 % dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.

Kata kunci: pembelajaran interaktif, stimuli motorik kasar, media film pendek

ABSTRACT

The role of the teacher has a close relationship with enabling students in learning, especially in the process of skills development. Thinking skills, social skills and practical skills that can be developed in a situation of intraktif teaching and learning between teachers with students and students with the students. A rugged motor stimulation is the largest area of developments at an early age. Capital base for this development there are 3 i.e. balance, sense of joints and raba. In this study, researchers in detail and concrete children's motor development and detect at once the disruption experienced by the child. While playing and didokumentasi through a short film by the teacher, then short films airing in front of kids and observed carefully. Ketuntasan in the real development of a rough motor can be clearly detected. By taking a sample of seven kindergartens Aisyiyah and Other kindergarten in Surabaya. 35 students made model. This study uses the results of the analysis of the short film screenplay practiced by early childhood in mimicking the movements of his teacher. Activities outside of the room this is the best choice because the child can move his whole body as you wish. The play equipment is provided in sarnping, such as titihan Board, straps or balls, slides, and other – other. It will be a rough motor skills, as well as motor-wheel. With

relation to the purpose of this short film, affective can also affect the emotions and attitudes of children, this media is a tool that is suitable to perform the affective information, either through optical effects and through visual depictions that are associated. Phase analysis of developments in klasifikasikan in three age categories, requirements 3-4 77.6% complete year to pursue the above-board wide enough. Category 4-5 years of age 86, 8% is a nice catch something appropriately and kick something in. The category of 82.5% 5-6 years of age may perform coordinated body movements to train flexibility, balance, and agility.

Keywords: interactive learning, motor stimuli coarse, medium short film

PENDAHULUAN

Dalam proses kegiatan belajar mengajar yang interaktif, guru berperan sebagai pengajar, motivator, fasilitator, mediator, evaluator, pembimbing dan pembaru. Dengan demikian kedudukan siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas melalui peran aktif gurunya. Dalam situasi belajar yang demikian siswa akan mendapatkan pengalaman yang berkesan, menyenangkan dan tidak membosankan.

Ahmad Sabari (2005:52) memaparkan tentang syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam penggunaan model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa.
2. Model pembelajaran yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, seperti melakukan interaksi dengan guru dan siswa lainnya.
3. Model pembelajaran harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan.

4. Model pembelajaran harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
5. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
6. Model yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Peran guru mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan. Menurut Balen (1993), pengembangan keterampilan tersebut yang harus dimiliki siswa adalah ketrampilan berpikir, keterampilan social dan keterampilan praktis. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dalam situasi belajar mengajar yang intraktif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

Usman. M. Izer (1990), mengatakan bahwa pola interaksi optimal antara guru dan siswa, antara siswa dan guru dan antara siswa dan siswa merupakan komunikasi

multiarah yang sesuai dengan konsep siswa aktif. Sebagaimana yang dikehendaki para ahli dalam pendidikan modern, hal ini sulit terjadi pada mixed ability karena pada umumnya interaksi hanya terjadi antar siswa pandai dan guru. Agar siswa termotivasi dalam komunikasi multiarah, maka guru perlu memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan.

Sebagaimana pendapat Murray (1984) yang menyatakan hal-hal yang bersifat menyenangkan dapat menggali dan mengembangkan motivasi siswa. Motivasi siswa dipengaruhi taraf kesusulitan materi. Ini berarti motivasi dapat berkurang apabila materi pembelajaran mempunyai taraf kesulitan yang tinggi atau sebaliknya. Tetapi dapat juga taraf kesulitan justru tergantung pada motivasi siswa.

Hal tersebut didukung oleh Sagimun dan Bimo Walgito (1983) yang menyatakan bahwa untuk membangkitkan emosi intelektual, siswa diberi semacam permainan-permainan atau teka-teki atau cerita-cerita yang berkaitan dengan materi yang hendak diajarkan. Murray dan Bimo Walgito (1983) menyatakan bahwa siswa usia anak-anak senang belajar hal-hal yang nyata, dan yang menyenangkan.

Kegiatan belajar tidak ditekankan pada “hasil” tetapi pada “Proses” belajar. Jadi yang lebih utama adalah menyusun strategi bagaimana agar siswa memperoleh pengetahuan dengan cara “mengalami” bukan

“menghafal. Menurut Piaget dan Slavin (1995), menyatakan bahwa struktur pengetahuan di kembangkan dalam otak manusia melalui dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi yang berarti struktur pengetahuan baru dibuat atas dstruktur pengetahuan yang sudah ada, pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menyesuaikan datangnya pengetahuan baru.

Menurut Drost, SJ (1999), proses pembelajara berjalan dengan baik dan lancar jika terjalin hubungan manusiawi antar guru dan siswa, hubungan persaudaraan antar siswa, situasi saling membantu, disiplin kerj, tanggung jawab, mitra dalam pelajaran, menolong, kerjasama yang erat, brbagi pengalaman, dan dialog reflektif antar pelajar. Hal tersebut sejalan dengan prinsip accelerated learning yang dikutip dalam barokah (2002), menyatakan bahwa landasan social dalam belajar mutlak harus ada kerana adanya kerjasama akan membantu mempercepat belajar dan adanya persaingan akan mempercepat proses belajar.

Guru dalam proses belajar mengajar yang interaktif dapat mengembangkan teknik bertanya efektif atau melakukan dialog kreatif dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Sifat pertanyaan dapat mengungkapkan sesuatu atau memiliki sifat inkuiri sehingga melalui pertanyaan yang diajukan, siswa dikembangkan kemampuannya kearah berfikir kreatif dalam menghadapi sesuatu. Beberapa komponen yang harus dikuasai oleh

guru dalam menyampaikan pertanyaan yaitu pertanyaan harus mudah dimengerti oleh siswa, memberi acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran dan penyebaran, pemberian waktu berpikir kepada siswa serta pemberian tuntutan. Sedangkan jenis pertanyaan untuk mengembangkan model dialog kreatif ada enam jenis yaitu: pertanyaan mengingat, mendeskripsikan, menjelaskan, sintesis, menilai dan pertanyaan terbuka.

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan sesuatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan (Muhibbin Syah, 2000).

Manfaat psikologis pedagogis dari metode demonstrasi adalah:

- a. Perhatian siswa dapat lebih dipusatkan.
- b. Proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari.
- c. Pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri siswa (Darajat, 1985)

Kelebihan metode demonstrasi sebagai berikut:

- a. Membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda.
- b. Memudahkan berbagai jenis penjelasan.

- c. Kesalahan-kesalahan yang terjadi hasil dari ceramah dapat diperbaiki melalui pengamatan dan contoh konkret, dengan menghadirkan objek sebenarnya (Syaiful Bahri Djamarah, 2000).

Kelemahan metode demonstrasi sebagai berikut:

- a. Anak didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda yang diperuntukkan.
- b. Tidak semua benda dapat didemonstrasikan.
- c. Sukar dimengerti bila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan (Syaiful Bahri Djamarah, 2000).

Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekadar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru.

Metode demonstrasi adalah menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan. Artinya, dalam demonstrasi kita menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Melalui demonstrasi diharapkan anak dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan.

Demonstrasi mempunyai makna penting bagi anak usia dini itu:

1. Dapat memperlihatkan secara konkret apa yang dilakukan atau

- dilaksanakan atau diperagakan.
2. Dapat mengkomunikasikan gagasan, konsep, prinsip dengan peragaan.
 3. Membantu mengembangkan kemampuan mengamati secara teliti dan cermat.
 4. Membantu mengembangkan kemampuan anak untuk melakukan segala pekerjaan secara teliti, cermat dan tepat.
 5. Membantu mengembangkan kemampuan peniruan dan pengenalan secara tepat.

Manfaat metode demonstrasi bagi anak TK adalah:

1. Dapat dipergunakan untuk memberikan ilustrasi dalam menjelaskan informasi kepada anak. Bagi anak, melihat bagaimana suatu peristiwa berlangsung, lebih menarik, dan merangsang perhatian serta lebih menantang daripada hanya mendengar penjelasan guru.
2. Dapat membantu meningkatkan daya pikir anak dalam peningkatan kemampuan mengenal, mengingat, berfikir konvergen, dan berfikir evaluative.

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Film adalah

serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal. Film pada hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama.

Film yang dimaksudkan di sini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita saat beraktifitas. Film pendek dengan skenario mahasiswa menggambarkan serangkaian gerakan anak-anak untuk menumbuhkan kemampuan gerakan motorik kasarnya. Dengan melihat dirinya anak-anak akan semakin percaya diri dan bangga dengan kemampuannya.

Film merupakan salah satu alat yang ampuh dan efektif untuk pembelajaran anak-anak yang memang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalnya karena film langsung berbicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan.

Film juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil sampel Taman Kanak-Kanak Aisyiyah dan Taman Kanak-Kanak Lainnya di Surabaya. Sekolah ini dipilih karena sudah menyelenggarakan kerjasama selama lima tahun. Adapun lama penelitian ini diperkirakan selesai kurang lebih dalam 4-6 bulan.

No.	Nama Sekolah	Alamat
1	Paud Terpadu Teratai Surabaya	Jl.Teratai Surabaya
2	TK Aisyiyah 67	Jl.Tambak Asri 202 Surabaya
3	TK Aisyiyah 3	Jl.Tambak Segaran Wetan 106-110 Surabaya
4	TK Aisyiyah 6	Jl.Raya Mulyorejo No.100 Surabaya
5	TK Aisyiyah 58	Jl.Tempurejo No. 2 Surabaya
6	TK Aisyiyah 33	Jl. Sampurna 25 Surabaya
7	TK Taman Ananda	Jalan raya menganti 312/b-1 wiyung surabaya

Aktifitas kelompok dalam mempraktekkan gerak-gerakan yang dicontohkan oleh guru:

Skenario	Aktifitas Film	Durasi
Kelompok 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola). 2. Berdiri di atas papan yang cukup lebar. 3. Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat). 	4'
Kelompok 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). 2. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. 3. Melempar sesuatu secara terarah 4. Menangkap sesuatu secara tepat 5. Menendang sesuatu secara terarah 	5'
Kelompok 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincuhan. 2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 	5'
Kelompok 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan siksak dengan alat bantu corong 2. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 3. Melakukan kegiatan kebersihan diri 	5'
Kelompok 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlari melatih kecepatan dengan mengisi air dalam botol untuk melatih konsentrasi anak. 2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. 	5'

Desain Penelitian ini berusaha untuk memahami secara mendalam, media film pendek dalam mendemonstrasikan gerakan-gerakan

anak usia dini dalam mempraktekkan langsung gerakan-gerakan untuk menumbuhkan perkembangan motorik kasar. Perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan pembelajaran dikelas. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di kelas. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran film pendek, karena dengan adanya media dalam pembelajaran dapat membantu para guru dan staf pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para siswa.

Film pendek yang dipraktekan dalam demonstrasi pada pembelajaran ini dibuat rata-rata 4 – 5 menit, penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hal ini memudahkan peneliti pilih untuk melihat data lebih dalam sehingga mampu dengan tepat menyimpulkan pola pembelajaran interaktif dengan media film pendek.

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian (Lerbin, 1992 dalam Hadi,

2007). Tanya jawab 'sepihak' berarti bahwa pengumpul data yang aktif bertanya, sementara pihak yang ditanya aktif memberikan jawaban atau tanggapan. Pada penelitian, wawancara dapat berfungsi sebagai metode primer, pelengkap atau sebagai kriterium (Hadi, 1992). Sebagai metode primer, data yang diperoleh dari wawancara merupakan data yang utama guna menjawab permasalahan penelitian. Sebagai metode pelengkap, wawancara berfungsi sebagai pelengkap metode lainnya yang digunakan untuk mengumpulkan data pada suatu penelitian. Sebagai kriterium, wawancara digunakan untuk menguji kebenaran dan kemantapan data yang diperoleh dengan metode lain.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara peneliti menyampaikan secara jujur pada sumber data bahwa ia sedang melakukan observasi. Sumber data menjadi tahu bahwa segala aktivitas sedang diamati oleh peneliti untuk tujuan penelitian. Peneliti menggunakan rambu-rambu pengamatan, belum menggunakan panduan observasi yang baku. Obyek observasi dalam penelitian kualitatif menurut Spradley dinamakan situasi sosial yang terdiri dari tiga komponen yaitu tempat (place), pelaku (actor), dan aktivitas (activities).

Observasi memiliki beberapa tahapan. Menurut Spradley ada tiga yaitu observasi deskriptif, observasi terfokus, dan observasi terseleksi.

Observasi deskriptif dilakukan peneliti saat memasuki situasi sosial. Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan Observasi terfokus untuk mempersempit fokus observasi pada aspek tertentu. Peneliti melakukan analisis taksanomi yang menghasilkan kesimpulan dua sehingga dapat menemukan fokus pengamatan.

Observasi terseleksi terjadi saat peneliti telah menguraikan fokus yang diteliti sehingga data yang lebih terkumpul menjadi lebih rinci. Peneliti melakukan analisis komponensial terhadap fokus. Hasilnya peneliti menemukan karakteristik, kontras atau perbedaan dan kesamaan antar kategori, serta hubungan antar kategori. Peneliti telah menemukan pemahaman yang mendalam.

c. Dokumentasi

Teknik Dokumentasi, Menurut Sugiyono (2013:240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan

pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Dalam teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi dengan mengumpulkan data-data yang ada dengan menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

d. Analisis Data

Analisis data penelitian ini adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Bogdan dalam Sugiyono, 2013:244).

Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis hasil skenario film pendek yang dipraktekkan anak usia dini dalam menirukan gerakan gurunya. Kegiatan diluar ruangan adalah pilihan terbaik karena anak dapat menggerakkan seluruh tubuhnya sesuka hati. Di samping itu, dengan disediakan peralatan bermain, seperti tali atau bola, perosotan, dan lain-lain. Kegiatan bermain aktif akan mengasah kemampuan motorik kasar, sekaligus motorik halusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Stimulasi motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan di usia batita. Diawali

dengan kemampuan berjalan, lompat, lari, melompat dan lempar. Nah, modal dasar untuk perkembangan ini ada 3 (yang berkaitan dengan sensori utama), yaitu keseimbangan, rasa sendi (propioseptif) dan raba (taktil). Untuk melatihnya secara jelas, lakukan sedini mungkin saat semua perkembangan sensorinya terpenuhi. Berkaitan dengan ini, seorang guru dapat memberikan stimulasi gerakan-gerakan sederhana yang dilakukan anak. Dan orangtua dirumah dapat melihat secara bijak kesiapan anak. Misal, anak 12 bulan yang sudah bisa berjalan bisa distimulasi untuk perkembangan berikutnya yaitu lari, lompat, dan lempar. Sebaliknya, bila fase berjalan belum dilalui anak dengan baik, tentu tahapan perkembangan berikutnya pun belum bisa diajarkan. Lantaran itulah, penting bagi kita untuk mengetahui tahap-tahap perkembangan per usia anak.



Bermain hope-hope



Bermain keseimbangan & pijakan satu kaki

Dalam penelitian ini lah peneliti akan secara detail dan konkrit mendeteksi perkembangan motorik anak dan sekaligus gangguan yang dialami si anak. Stimulasi dilakukan dalam penelitian ini guru sambil bermain dan didokumentasi melalui video oleh guru, hasil film pendek inilah yang ditayangkan didepan anak-anak dan orang tua. Dari film ini dapat dilihat secara nyata ketuntasan perkembangan motorik anak. Dari tayangan ini anak diajak secara langsung mengamati dirinya sendiri. Ini sangat baik sekali untuk menumbuhkan gairah semangat dirinya. Seperti anak berlari dan melompat-lompat ke arah dipapan titian sambil membawa botol berisi air. Dilanjutkan berlari model zik-zak tanpa menyentuh titik batas zik-zak dengan membawa benda sambil berlari kemudian meletakkan barang yang dibawa ditempat yang sudah ditentukan. Kegiatan-kegiatan itu dilakukan secara bergiliran secara tertib untuk menstimulasi motorik kasar si anak usia dini.

Pembahasan:

Fase Stimulasi Perkembangan Motorik

Kegiatan	Gangguan Pada Anak	Stimulasi Motorik Kasar
<p>Jalan: kemampuan berdiri, berjalan ke depan, berjalan ke belakang, berjalan berjingkat, melompat/meloncat, berlari, berdiri satu kaki, menendang bola, dan lainnya</p>	<p>Bila perkembangan jalan tidak dikembangkan dengan baik, anak akan mengalami gangguan keseimbangan. Si anak cenderung kurang pede dan ia pun selalu menghindari aktivitas yang melibatkan keseimbangan seperti main ayunan, seluncuran, dan lainnya</p>	<p>Gunakan karpet bergambar atau tempelkan gambar-gambar yang menarik di lantai. Minta anak untuk menginjak karpet/lantai. Mainan seperti mobil-mobilan atau troli yang bisa didorong-dorong juga bisa membantu anak belajar berjalan.</p>
<p>Lari: kecepatan gerakan kaki, ketepatan 4 pola kaki-(heel strike/bertumpu pada tumit, toe off/telapak kaki mengangkat kemudian kaki bertumpu pada ujung-ujung jari kaki, swing/ kaki berayun dan landing/setelah mengayun kaki menapak pada alas) dan motor planning (perencanaan gerak).</p>	<p>pada perencanaan gerak (salah satu syarat tugas perkembangan lari) dibutuhkan kemampuan otak untuk membuat perencanaan dan dilaksanakan oleh motorik dalam bentuk gerak yang terkoordinasi. Nah, kemampuan perencanaan gerak tingkat tinggi (seperti lari) akan memacu otak untuk latihan konsentrasi. anak akan bermasalah dalam keseimbangannya, seperti mudah capek dalam beraktivitas fisik, sulit berkonsentrasi, cenderung menghindari tugas-tugas yang melibatkan konsentrasi dan aktivitas yang melibatkan kemampuan mental seperti memasang pasel, tak mau mendengarkan saat guru bercerita (anak justru asyik ke mana-mana), dan lainnya</p>	<p>Stimulasi lari bisa dimulai ketika anak berada pada fase jalan, sekitar usia 12 bulan ke atas. Aktivasinya bisa berupa menendang bola, main sepeda (mulai roda 4 sampai bertahap ke roda 3 dan kemudian roda 2) serta naik turun tangga.</p>
<p>Lompat: Melompati tali, ia harus sudah punya rencana apakah akan mendarat dengan satu kaki atau</p>	<p>Jika anak tidak kuat dalam perkembangan melompat, biasanya akan menghadapi kesulitan dalam sebuah perencanaan tugas yang</p>	<p>Lompat di tempat atau di trampolin. Lompatan berjarak (gambarlah lingkaran-lingkaran dari kapur atau</p>

Kegiatan	Gangguan Pada Anak	Stimulasi Motorik Kasar
dua kaki. Kalaupun satu kaki, kaki mana yang akan digunakan.	terorganisasi (tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan motor planning).	gunakan lingkaran holahop yang diatur sedemikian rupa letaknya). Minta anak untuk melompati lingkaran-lingkaran tersebut, gradasikan tingkat kesulitan dengan memperlebar jarak dan menggunakan kaki dua lalu satu secara bergantian.
Lempar : Pada saat anak melempar bola, seberapa kuat atau lemah lemparannya, supaya bola masuk ke dalam keranjang atau sasaran yang dituju.	10 Tulisan anak akan tampak terlalu menekan sehingga ada beberapa anak yang tulisannya tembus kertas, atau malahan terlalu kurang menekan (tipis) atau antar hurufnya jarang-jarang (berjarak)	Main lempar tangkap bola (gradasikan tingkat kesulitannya) yaitu posisi, besar bola, berat bola, dan jenis lambungan. Pada posisi bisa dilakukan sambil duduk kaki lurus, duduk kaki bersila, duduk kaki seperti huruf W ke belakang, jongkok, dan bahkan berdiri. Pada jenis lambungan, bisa dilakukan dengan lambungan dari atas, sejajar, atau lambungan dari bawah.

2 Dalam hubungannya dengan tujuan psikomotor, media film pendek ini digunakan untuk memperlihatkan aktifitas keterampilan gerak anak. 2 Dapat memberikan umpan balik yang tertunda kepada anak secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian.

Fase-fase ketuntasan perkembangan motorik kasar dapat direkapitulasi sebagai berikut:

Usia	Motorik kasar	Ketuntasan	
		L	P
3-4 Tahun	13 1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola).	100 %	100 %
	2. Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian.	96 %	90 %
	3. Meniti di atas papan yang cukup lebar.	77,6 %	75,2 %
	4. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (di bawah tinggi lutut anak).	0 %	100 %
	5. Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat).	88 %	85 %

Usia	Motorik kasar	Ketuntasan	
		L	P
4-5 Tahun	1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb.	85 %	85 %
	2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut).	90 %	85 %
	3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi.	94 %	87 %
	4. Melempar sesuatu secara terarah	86,8 %	86 %
	5. Menangkap sesuatu secara tepat	87,0 %	85 %
	6. Melakukan gerakan antisipasi.	95 %	90 %
	7. Menendang sesuatu secara terarah	90 %	85 %
	8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.	90 %	95 %
Usia 5-6 Tahun	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan.	82,5 %	80,5 %
	2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.	82 %	78 %
	3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.	84 %	80 %
	4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.	87%	85 %
	5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.	84 %	90 %

Dengan hubungannya dengan tujuan afektif, film pendek ini juga dapat mempengaruhi emosi dan sikap anak, media ini merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi afektif, baik melalui efek optis maupun melalui gambaran visual yang berkaitan.

Kelebihan Media Film	Kelemahan Media Film
1. Sangat bagus untuk menjelaskan suatu proses	1. Jika digunakan kurang tepat akan berdampak kurang baik.
2. Dapat menayangkan peristiwa atau acara yang telah terjadi.	2. Kurang efektif untuk memberikan pengajaran yang sesungguhnya.
3. Dapat memotret kenyataan.	3. Baru bermanfaat jika digunakan sebagai pelengkap dari metode pengajaran yang lain.
4. Dapat menimbulkan emosi.	
5. Dapat digunakan untuk menggambarkan tindakan secara jelas dan cermat	

Media Film Dalam Pembelajaran Seiring Perkembangan Dunia Pengetahuan Dan teknologi, media dalam dunia pendidikan juga berkembang dengan pesatnya. Sekarang beraneka macam media yang berbasis teknologi informasi banyak kita jumpai dengan mudahnya dalam dunia pembelajaran. Fungsi media dalam pembelajaran itu sendiri

antara lain dapat memperjelas dalam penyajian materi dan informasi kepada siswa. Salah satu media yang sangat menarik bagi siswa adalah film. Manfaat media film dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran diantaranya adalah: mengatasi keterbatasan waktu dan jarak, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa

masa lalu secara realistis dalam waktu singkat, film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan imajinasi siswa, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis, sangat kuat mempengaruhi seseorang, film sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu ketrampilan, semua siswa dapat belajar dari film baik yang pandai maupun yang kurang pandai (Yudhi Munadi, 2008: 116).

Sebagai seorang guru memang dituntut untuk cerdas dan kreatif termasuk didalamnya dalam memanfaatkan film untuk pembelajaran. Melalui berbagai strategi dan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif media film dapat dihadirkan dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran tidak konvensional dan monoton yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan memanfaatkan film sebagai media, tentunya pembelajaran akan semakin menarik minat dan motivasi siswa sehingga diharapkan nantinya akan berpengaruh positif terhadap prestasi siswa di sekolah.

Lima tangga Aspek – aspek perkembangan anak meliputi:

Tangga 1	Perkembangan fisik: merupakan hal yang menjadi dasar kemajuan perkembangan berikutnya.
Tangga 2	Perkembangan inteligensi: intelegensi bukanlah suatu yang

	bersifat kebendaan, melainkan suatu fisik ilmiah untuk mendikripsikan suatu perilaku yang berkaitan dengan kemampuan intelektual.
Tangga 3	Perkembangan bahasa: bahasa yang dimiliki anak adalah bahasa yang telah dimiliki anak dari hasil pengelolaan yang berkembang.
Tangga 4	Perkembangan sosial: merupakan pencapaian kemampuan dalam hubungan sosial
Tangga 5	Perkembangan moral: kebiasaan, peraturan/nilai, atau tata cara kehidupan.

Kelima tangga aspek perkembangan anak adalah saling berkaitan dan sebagai landasan serta menopang kemajuan perkembangan selanjutnya.

SIMPULAN

Pemahaman tentang dunia anak merupakan suatu awal keberhasilan dalam pendidikan. Seorang pendidik dituntut memahami anak sebagai individu yang unik, di mana setiap anak dilihat sebagai individu yang memiliki potensi-potensi yang berbeda satu sama lain. Potensi anak tidak akan tumbuh dengan sendirinya tanpa bantuan orang tua. Mereka memerlukan lingkungan subur yang sengaja diciptakan untuk itu, yang memungkinkan potensi mereka tumbuh dengan optimal. Dari uraian hasil penelitian dapat diketahui antara lain:

1. Anak laki-laki semakin baik melakukan kegiatan motorik dasar
2. Anak laki-laki lebih baik dalam kegiatan berlari, memanjat, lompat tali, berenang, bersepeda dan meluncur dengan terampil dan percaya diri
3. Anak laki-laki sangat menyukai olah raga beregu

Anak-anak adalah Anak-anak, bukan orang dewasa. Anak adalah tetap anak-anak bukan orang dewasa ukuran mini. Mereka juga memiliki dunia sendiri yang khas yang harus dilihat dengan kaca mata anak-anak. Untuk itu dalam menghadapi mereka dibutuhkannya adanya kesabaran, penuh pengertian, serta toleransi yang mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali. 2009.
- Arsyad, Azhar. Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2009.
- Anderson, Ronald H. Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran. Jakarta: Rajawali. 1987.
- Dimiyati. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Hera Lestari Mikarsa dkk, 2007 Pendidikan Anak di SD, Universitas Terbuka
- Daryanto, Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Hamalik, Oemar. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara,
- Munadi, Yudhi. Media pembelajaran: Sebuah pendapatan baru. Ciputat: Gaung Pustaka. 2008.
- Komara, Endang. Belajar dan Pembelajaran Interaktif, Bandung: Refika Aditama, 2014
- Nurani, 2009, *Konsep Dasar Paud*, Jakarta: PT Index.
- Syaodih, R. I. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sabri, A. 2005, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Quantum Teaching, Jakarta.
- Pidarta, M. Perencanaan Pendidikan Partisipatori Dengan Pendekatan System. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Prof. Dr. H. Asnawir dan M. Basyirudin Usman. Media pembelajaran. Jakarta: Ciputat Press. 2002.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. 2009. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Udin S. Winataputra, 2007 *Materi dan Pembelajaran IPS SD*, Universitas Terbuka.
- Widayatun, Tri Rusmi. 1999. *Ilmu Prilaku*. Yogyakarta: PT. Fajar Interpratama Sujiono, Yuliani

Artikel Pembelajaran

ORIGINALITY REPORT

44%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

28%

PUBLICATIONS

40%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Submitted to Universitas Negeri Jakarta **7%**
Student Paper
- 2** Submitted to Universitas Riau **5%**
Student Paper
- 3** Arsyad Abd. Gani, Saddam Saddam. "Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0", CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2020 **5%**
Publication
- 4** Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia **4%**
Student Paper
- 5** Submitted to Universitas Jember **3%**
Student Paper
- 6** Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya **3%**
Student Paper
- 7** Submitted to Sriwijaya University

2%

8

Submitted to Sultan Agung Islamic University

Student Paper

2%

9

Submitted to Universitas Diponegoro

Student Paper

2%

10

BONITA MAHMUD. "URGENSI STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI", DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan, 2019

Publication

1%

11

Supriyadi Supriyadi. "Pemanfaatan Plugin After Effect Untuk Produksi Film", Jurnal Komunikasi, 2019

Publication

1%

12

Norma Dewi Shalikhah. "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif", Cakrawala: Jurnal Studi Islam, 2016

Publication

1%

13

Submitted to Universitas Negeri Semarang

Student Paper

1%

14

Sumiyati Sumiyati. "METODE PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI", AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 2018

Publication

1%

15

Submitted to Program Pascasarjana Universitas
Negeri Yogyakarta

Student Paper

1%

16

Submitted to IAIN Pontianak

Student Paper

1%

17

Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Student Paper

1%

18

Submitted to Universitas PGRI Semarang

Student Paper

1%

19

Idrus Alhaddad. "PENERAPAN TEORI
PERKEMBANGAN MENTAL PIAGET PADA
KONSEP KEKALKAN PANJANG", Infinity
Journal, 2012

Publication

1%

20

Submitted to Universitas Negeri Makassar

Student Paper

1%

21

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

1%

Exclude quotes OnExclude matches < 20 wordsExclude bibliography On